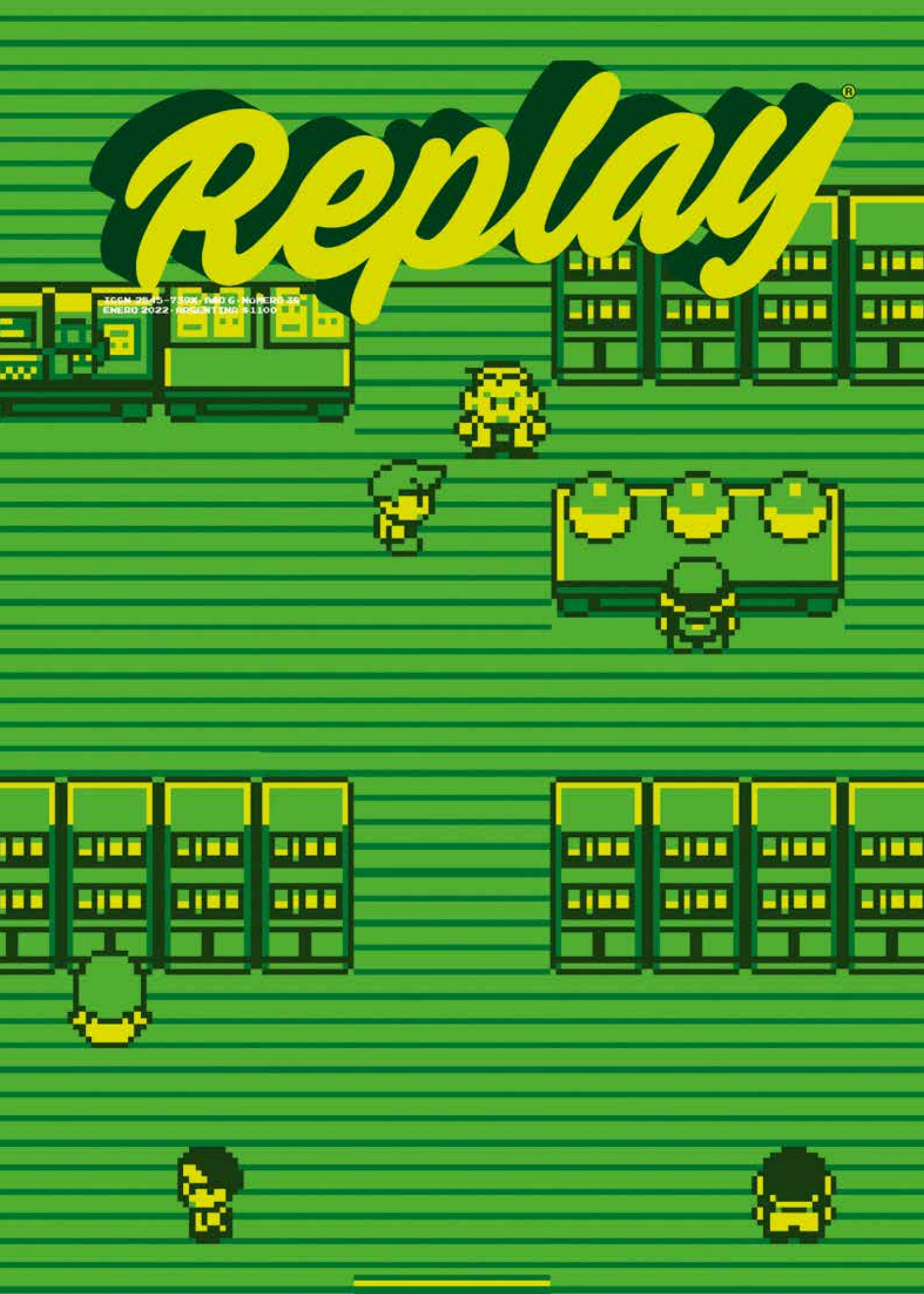
Replay®

ISSN 2545-750X AÑO 6 · NÚMERO 36
ENERO 2022 · ARGENTINA $1100



REVISTAREPLAY.COM.AR

DEL PÍXEL VENIMOS Y AL PÍXEL VAMOS

Paso a robarme el editorial este número para contar algo: a fines de los 90 salió el *Ocarina of Time*. No había forma de que me compraran una Nintendo 64, pero podía darme el lujo de comprar una Club Nintendo todos los meses, donde leía la guía que iban sacando para saber qué pasaba en el juego.

También tenía algunos amigos que me iban contando cómo avanzaba la historia a medida que avanzaban. Así, fui descubriendo qué pasaba con el juego, pero también empecé a hacer otra cosa a la par: empecé a escribir una historieta a modo de parodia, que se llamaba *Zilda*, jugando con el juego de una forma diferente. La última vez que dibujé algo de la *Zilda* fue hace veinte años o más..., hasta hace unos meses, cuando me di el lujo de agregar una tira de la Zilda entre las que dibujé para el diario que acompañó el número pasado de la ***Replay*** (y que recibieron nuestros suscriptores).

La revista ***Replay*** es muchas cosas: una mirada al pasado, una vía de rescate de la historia y sus protagonistas del olvido, pero también es un espacio donde podemos reencontrarnos a nosotros mismos, nuestros sueños, proyectos y locuras. ¡Espero que les haya gustado aquel delirio prepúber mío!

▶ GBOT

equipo Replay | Año 6 · Nº38
FUNDADA EN OCTUBRE DE 2016 POR CARLOS MAIDANA Y JUAN IGNACIO PAPALEO · TERCERA ÉPOCA · Enero 2023

Diseño y dirección: Juan Ignacio Papaleo **Editor:** Ezequiel Vila **Jefe de redacción:** Sergio Andrés Rondán **Redactorxs:** Camila Chávez, Carlos Andrés Maidana, Sofía Checchi, Emmanuel Firmapaz, Enrique D. Fernández, gBot **Corrección:** Hernán Moreno **Retoque digital:** Romina Tosun **Colaboran en este número:** Diego Accorinti, @robosepu.

El editor no puede aceptar responsabilidad por pérdida o daño en el correo de cualquier material no solicitado. Los derechos de autor sobre todo el texto y la puesta en página pertenecen a REPLAY. Está prohibida la reproducción total o parcial de cualquier elemento de esta revista sin el permiso escrito por parte del editor. Todos los derechos de autor son reconocidos y utilizados específicamente con el propósito de la crítica y la reseña. Si bien la revista ha puesto todo su esfuerzo en asegurarse de que toda la información sea correcta al momento de imprimirse, los precios y la disponibilidad pueden tener modificaciones. Esta revista es totalmente independiente y no está afiliada de ninguna forma a las compañías mencionadas en su interior. Si envía material a REPLAY por correo, e-mail, red social o cualquier otro medio, automáticamente le concede a REPLAY una licencia irrevocable, perpetua y libre de regalías para utilizar los materiales en todo su porfolio, de forma impresa, online y digital, y para distribuir los materiales a actuales y futuros clientes. Cualquier material que envíe es enviado bajo su propio riesgo y, si bien se toman todos los cuidados, ni REPLAY ni sus empleados, agentes o subcontratistas serán considerados responsables por daño o pérdida. Las colaboraciones son ad honorem. REPLAY®. Derechos reservados. El nombre REPLAY y el logo son marcas registradas por Juan Ignacio Papaleo.

ISSN 2545-739X.

Esta edición se terminó de imprimir en el mes de e nero de 2023.

CON EL PATROCINIO DE

Itaú Fundación

AReCIA

LISTO.

Nuestros videos son producción de *Replay* junto a: bocha-tv.net

CARTA ABIERTA A LA GERENCIA. JUGADORES Y JUGADORAS DE NAVE ARCADE

Año a año, la competencia definitiva de NAVE se vuelve cada vez más grande. Pero ¿es para todxs?

POR REVISTA REPLAY

El pasado viernes 2 de diciembre se llevó a cabo el 10º Torneo Mundial de Nave Arcade y, como siempre, el evento reunió a una gran cantidad de jugadorxs, entusiastas, drogadictxs, fans y personajes variopintos que se autoconvocan para festejar el máximo evento del videojuego nacional. Pero como viene sucediendo al menos desde que *Replay* comenzó a cubrir los torneos en 2017, cada competencia se extiende más y más en el tiempo, debido a la profesionalización de los jugadores y jugadoras que bancan la ficha durante cada vez más horas. A priori, esto no sería un problema, ya que demuestra lo viva que se encuentra la comunidad de NAVE. Pero si nos detenemos a analizar la situación, vislumbraremos una serie de problemas que tanto la Gerencia de Videogamo como quienes participan de la contienda conocen sin atinar a buscar una solución.

Esta edición del torneo se realizó en la localidad de Paso del Rey, partido de Moreno, una de las últimas estaciones del tren Sarmiento; un viaje de aproximadamente hora y veinte desde Once, sin contar las 45 cuadras que distanciaban la estación del recinto del torneo. Muchos jugadores y jugadoras llevan a cabo esta procesión para llegar y poder participar de la competencia, viniendo de distintas partes de la capital, del Gran Buenos Aires o de otras provincias. Decenas de personas organizan sus vidas, trabajos y familias para poder estar la mayor parte del tiempo posible en el evento, ya sea para competir o para socializar. Si tantas personas por su cuenta pueden organizar y ceder parte de su vida en pos de un evento, ¿por qué no puede la Gerencia tomar los recaudos para que el Torneo sea una competencia que tome en cuenta a sus participantes y no al top ten del highscore?

Resultaba muy divertida la situación de torneo eterno que se extendía como si de un Woodstock del videojuego se tratase; pero pasan los años y las responsabilidades apremian. Lo que ayer nos resultaba simpático, hoy nos parece tedioso: nadie quiere pedir el lunes libre en el laburo avisando el domingo a las 18 hs. o pelear con su familia por una ausencia de 72 hs. porque a último momento a alguien que está en el top de la tabla se le ocurre jugar la última ficha por motivos puramente especulativos. Si la NAVE se halla durante horas sin nadie delante, ¿por qué la Gerencia no se pone firme para que esos baches no sucedan? Gran parte de quienes rankean utilizan la especulación constante, la cual termina perjudicando al resto de personas que quieren participar de la competencia pero se terminan hartando de los tiempos eternos.

> LOS TORNEOS MUNDIALES DE NAVE ARCADE SON EXPERIENCIAS HERMOSAS, PERO MÁS BELLAS SERÍAN SI FUERAN AMIGABLES PARA TODXS AQUELLXS QUE QUIEREN COMPETIR.

La falta de organización solamente perjudica a las personas que quieren sumarse a esta comunidad de competidorxs, y si no lo creen, alcanza con observar las imágenes finales de cada torneo: generalmente son siempre las mismas caras las que allí aparecen. Lamentablemente, como las reglas no son claras y las pocas que hay apenas se cumplen, terminan beneficiando a lxs mismxs de siempre. Como dije al inicio, estos problemas no son nuevos; es más, año a año se repetían las mismas charlas con las mismas personas: que todo se extiende eternamente, que al otro día hay que laburar, que no es justo que personas caigan a último momento a jugar cuando ya se estaba por terminar la competencia, que la NAVE quedó 6 horas sin usarse, entre otros tantos comentarios. De hecho, en los últimos dos torneos se viene hablando de la posibilidad de dividir la competencia de manera tal que haya una liga donde puedan competir los top de la tabla y en otra, el común de la gente, para que al menos así tenga sentido participar de la competición, porque si no, esta se transforma en un ghetto donde solo juegan 7 personas.

Los torneos mundiales de NAVE Arcade son experiencias hermosas, pero más bellas serían si fueran amigables para todxs aquellxs que quieren competir, incluso para quienes hacen (¡hacemos!) magros puntajes. Pero esa competencia no existe si la posibilidad de ganar, objetivo final de toda competición, queda totalmente vedada por la especulación de lxs mismxs de siempre o la desorganización a la que estamos acostumbradxs. Siendo NAVE un juego con una comunidad tan unida y potente, la Gerencia debería oírla más y plantear alguna vez una solución a los problemas que se arrastran año a año. Pero esto también requiere la voluntad y camaradería de quienes se encuentran en el ranking de la NAVE. Justamente siendo la comunidad tan unida, es seguro que si se la convoca para participar de una organización más justa y precisa, responderá positivamente. Ojalá el próximo Torneo Mundial de NAVE Arcade nos encuentre unidxs y organizadxs.

A NO DORMIRSE en los laureles.

MICHAEL JACKSON. VIAJERO ESPACIAL

Uno de los máximos exponentes del pop y la vuelta de su simulador perdido

POR GBOT

Para caminar sobre la luna, primero hay que viajar en nave. Precisamente eso hizo Michael Jackson en el *Scramble Training* (1993), un simulador que contaba con la actuación estelar del ídolo pop. "¿Qué es esto?", se preguntarán, "¿la segunda parte del gran *Moonwalker*?". No, nada que ver. El *Scramble Training* es un juego que produjo Sega para su simulador *Advanced System-1* (o AS-1). Para este simulador solo se hicieron otros tres juegos: *Muggo*! (1992), *Megalopolis: Tokyo City Battle* (1994) y *Sega Supercoaster* (este último, cancelado). En el caso del *Scramble Training*, el juego fue completado, pero después de las acusaciones de abuso del cantante en 1993, Sega decidió borrar el nombre del artista y todas las escenas donde aparecía: el viajero Michael nos daba la bienvenida al principio de la misión, hacía comentarios mientras se volaba la nave y también al final de la misión.

Las grabaciones se creyeron perdidas hasta diciembre del año pasado, cuando, en una venta de garage en Londres, una persona levantó una cinta digital con la grabación completa del simulador. Ahí lo podemos ver a Michael, más alien que nunca, sentado en la cabina y dándonos instrucciones de vuelo.

LAS GRABACIONES SE CREYERON PERDIDAS HASTA DICIEMBRE DEL AÑO PASADO.

¿QUERÉS VERLA? ESTÁ DISPONIBLE EN YOUTUBE.COM/WATCH?V=HJCYIUOGJSE

PLANETA JUEGOS

Un minirrecorrido por imágenes que nos hacen llegar del mundo de los videojuegos de ayer, hoy y siempre.

1_ HACE 40 AÑOS, ATARI PUBLICITABA EL JUEGO QUE TODX NIÑX QUERÍA TENER ABAJO DE SU ARBOLITO. DESPUÉS TAL VEZ HABRÁ ESTADO JUNTANDO POLVO, PORQUE ERA UN FIASCO. 2_ EN LOS 80, BALLY PROMOCIONABA SUS NUEVOS GABINETES PARA ESPECTADORES. HACE UNAS SEMANAS, EL SINDICATO DE PILOTOS DE NAVE PROPONÍA ALGO SIMILAR. ¿LLEGARÁ EL DÍA EN QUE PODAMOS VER EN PRIMERA PERSONA NAVE? 3_ UN JOVEN TIM SCHAFER EN SU OFICINA DE LUCASARTS. UNA POSTAL SATURADA DE LOS 90. 4_ EL JOVEN E INEXPERTO TÉCNICO QUE NOS HIZO CAMPEONES DE AMÉRICA Y DEL MUNDO, HINCHA DE SEGA. 5_ MIKE TYSON JUGANDO A LA NES CUANDO FIRMÓ EL CONTRATO PARA QUE APARECIERA SU NOMBRE EN EL *PUNCH-OUT*. 6_ ÓLEO SOBRE TELA, PERO SIN REVÓLVER: *DUCK HUNT* HIPERREALISTA, POR ERIC JOYNER.

EMMANUEL FIRMAPAZ*

5 NUEVOS PORTEOS DE ARCADE QUE SEGURO NO CONOCÍAS

Los videos están más vivos que nunca y en este Top 5 para plastificar te cuento todo sobre conversiones arcade de alta fidelidad y mejoras técnicas para los sistemas clásicos a fichas.

5 | *GAPLUS*

FAMILY GAME (2020)

Este clásico del 84, tercero en la serie Galaxian y que funciona como secuela de *Galaga*, ha sido relanzado en 2020 para las plataformas modernas, pero esconde un lindo secreto: el juego posee una extensión .nes adicional con lo cual ¡es un juego compatible para Family Game! Si conseguís la rom y un everdrive, prepará los joysticks noventeros porque los vas a destruir y el trafo va a volar por los aires. Puro sentir 8 bits.

4 | *SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO: NEW LEGACY*

CP SYSTEM II (2020)

Adaptado para CPS-2, esta conversión-hack del clásico de Capcom realizada por un francés llamado Born2SPD es una obra maestra para llegar al juego perfecto: cientos de mejoras en movimientos, corrección de píxeles y gama de colores, decenas de vestimentas nuevas y balanceos en la jugabilidad que hacen justicia a los hitboxes. Dificultad: MUY alta.

3 | *MORTAL KOMBAT: ARCADE EDITION*

SEGA GENESIS (2021)

28 años después del lanzamiento oficial del MK en Sega, en 2021 aparece un tal Master Linkuei y lanza un parche que lleva la experiencia increíblemente cercana a la original de los videos: luchadores más grandes, corrección de todo tipo de errores y colores, agregado de voces y efectos del original, varias opciones de juego y finales alternativos. Con emulador o repro física. Test your might!

2 | *FINAL FIGHT: 30º ANIVERSARIO*

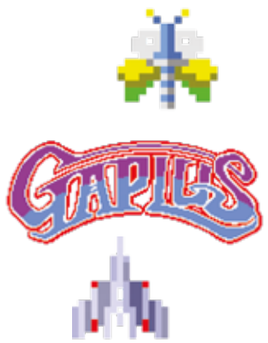
CP SYSTEM II (2019 Y 2021)

Este video no tuvo secuela en arcades y eso lo hace único. En 2019, a 30 años de su salida, los matones de Arcade Atavism lanzaron un parche para jugar con Guy, Cody y Haggar a la vez, corrección de errores, personajes desbloqueables, intro sin censura (muy necesario) y más. En 2021 se porteó para CPS-2 y se relanzó el OST con sonido tridimensional posicional Qsound. Inoxidable.

1 | *THE EYE OF TYPHOON*

NEO-GEO AES/MVS (2021)

Marcado como el sucesor de *Fight Fever* (1994) y desconocido por la mayoría, este clon de *Fatal Fury* iba a salir para los muebles en 1996 y lo tumbaron, para llevarlo a MS-DOS y un pobre port para 3DO. 27 años después, OzzyOuzo (TeoT) recogió el proyecto, le hizo cientos de cambios y lo adaptó para Dreamcast, PC, XBOX y Neo-Geo AES/MVS, por supuesto. Muy recomendado para los que disfrutan (y sufren) juegos de peleas serios.



MORTAL KOMBAT ARCADE EDITION V1.5

LA CONVERSIÓN DE *MK* CUENTA CON PARCHES NO OFICIALES QUE MEJORAN AÚN MÁS LA EXPERIENCIA: MEJORES COLORES EN LOS ESCENARIOS, AVATARES, SOMBRAS Y MOVIMIENTOS COMO EN EL ARCADE ORIGINAL. PARA PODER PARCHEAR LA ROM BUSCÁ POR LA NET ESTOS ARCHIVOS: MORTAL KOMBAT (USA, EUROPE) (REV A) (BETA). MD. MORTAL KOMBAT ARCADE EDITION V1-6.BPS, Y GENERÁ TU ROM CON EL SOFTWARE BPS BEAT. FIGHT!

* *Administración en Microsoft Azure e Intune Workplace. Analista de sistemas desde hace más de 10 años y el malo de la película en auditorías de licencias de software. Amante de Family Game, Sega Genesis y, sobre todo, los arcades. Quemo pestañas desde hace más de 30 años en tubos horizontales y verticales con jugabilidad noventera y aplomada, sin estridencias. Amante del hardware real y las FPGA.*

BLASTO

El sistema solar necesita un héroe, un verdadero héroe, de esos que rescatan mujeres pixeladas en bikini y que hoy estarían cancelados.

POR KABUTO

Las sociedades cambian, nuevos valores afloran, nuevas formas de ver la vida y cosas que tal vez hace un par de años parecían aceptables dejan de serlo (cual polémico final de cierta película de Olmedo y Porcel que nunca volveremos a mencionar). Blasto quizá sea uno de los últimos coletazos "serios" de cierta forma de construir héroes masculinos, concebidos y paridos en una extraña unión entre el ya revisitado en esta sección Larry (de *Leisure Suit Larry*) y Duke Nukem.

Blasto es un tipo cuya misión no es solo salvarnos de una terrible invasión que comienza entrando por Urano (en inglés el chiste funciona mejor), sino que en el proceso su objetivo también será salvar *space babes* que no dejarán de pedir su ayuda de forma sugerente con gemidos que podían llegar a ponerte muy incómodo si jugabas esto en el living de tu casa con tu vieja planchando al lado. Y esa es básicamente toda la misión, derrota a los malos, salva a las chicas, sálvanos a nosotros (muy en tercer orden de prioridad), porque eso es lo que debe hacer todo hombre cuyos hombros son tres o cuatro veces el tamaño de su cintura.

Para comprender mejor el contexto e identidad de este juego, tenemos que señalar que Blasto intentó competir con *Super Mario 64* y *Tomb Raider* (pero llegando dos años tarde), ya que Sony buscaba construirse un espacio y una identidad en el mundo del gaming. Sony siempre fue una empresa que en alguna instancia intentó contenido más adulto o, mejor dicho, no tan "de niño", cual Sega en los tempranos 90, por lo que la elección no suena tan estrafalaria.

Frustrante, casi injugable, repetitivo hasta la médula, vapuleado por la prensa, con (seguramente) algún fandom de gente rara en algún rincón de Internet, Blasto nació y murió.

Nunca una mascota, por siempre olvidado.

SU MISIÓN NO ES SOLO SALVARNOS DE UNA TERRIBLE INVASIÓN QUE COMIENZA ENTRANDO POR URANO (EN INGLÉS EL CHISTE FUNCIONA MEJOR).

FICHA TÉCNICA

NOMBRE: BLASTO
PELO: RUBIO
RANGO: CAPITÁN
ARMA: PISTOLA DE RAYOS
ARMADURA: TRAJE DE SPÁNDEX GALÁCTICO, IDEAL PARA VIAJES INTERPLANETARIOS Y SALVAR *SPACE BABES*
JUEGOS: SOLO *BLASTO* (GRACIAS A DIOS)

PRESS OVER PT.2

En *Replay* tenemos una debilidad por el material de archivo que va llegando a nuestra redacción cual antropólogos de una era que solamente sobrevive en formato de recuerdos. Es momento de compartir con ustedes otro pedacito de nuestros preciados tesoros.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

Qué tiempos aquellos en los que la información solamente venía a través de la tinta y el papel. No lo decimos por pecar de melancólicos. Claro que estamos más que agradecidos con las distancias que supo acortar la bendita Internet para abrirnos camino a textos que en algún momento parecían imposibles de conseguir. Perlitas culturales que llegan a nuestros ojos en cuestión de segundos y desde el confort del hogar. Imágenes que despiertan alegrías archivadas en un pequeño rectángulo electrónico alojado en nuestros bolsillos. Pero cómo vamos a desviar la mirada cada vez que nos topamos con esos recortes de antaño, cuando el trayecto hasta la parada de diarios se convertía en un periplo de sensaciones dominado por la ansiedad que veníamos moldeando a lo largo de varias semanas de espera. Esas revistas que tanto ansiábamos recibir repletas de párrafos dedicados a la cultura del píxel. Pero, sin duda, las más bizarras eran aquellas que, siendo ajenas al mundo de los videojuegos, podían obviar el protagonismo que estos habían conseguido en la vida de millones, cuando todavía eran vistos como una adicción extraña que parecía poner en peligro el intelecto que con tanto cuidado nuestros padres habían sabido preservar. Los invitamos a que recorran con ojos extrañados ese choque cultural que significaron los videojuegos para la prensa mainstream.

Salustiano González, 20 años. Como la mayoría de los aborígenes del Fortín Mbororé, en Puerto Iguazú, vive de la caza y de la pesca. Pero también se divierte con los juegos electrónicos cuando tiene un rato libre...

ARCO, FLECHA Y PAC-MAN

"Soy un indio del Fortín Mbororé. ¿Me da dos fichas para el Pac-Man?." Salustiano González (20) ya está sentado frente a esa gran caja que lo conecta con la civilización. Vino al centro para vender sus canastos de fibra vegetal, sus arcos y flechas y sus animalitos tallados en madera. Y ahora, el recreo. *"Cuando conocí la máquina no la entendía. Pero ahora le gano a todos"*, dice el aborigen misionero en un pobre castellano. *"Nosotros hablamos en guaraní. Vivimos también de la caza y de la pesca. Y no tenemos el mismo Dios de los blancos. Pero el Pac-Man sí lindo"*.

Fotos: Oscar Melignani

El furor de las "maquinitas"

La prensa y los videojuegos

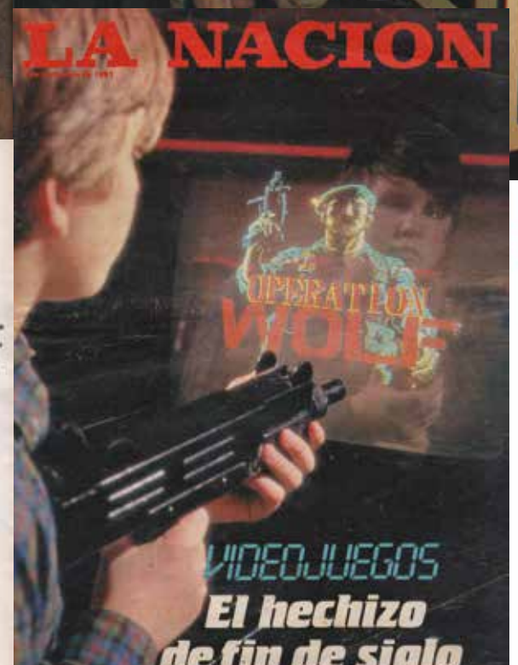
EDUCACION

¿LOS JUEGOS EVITAN LAS PELEAS VERDADERAS?

Mátalo de una vez

Los videogames son una fiebre mundial, y los preferidos son los más violentos. Educadores y padres: aún absortos.

Por JAMES D. JACKSON



COSTUMBRES

JUEGOS DE REALIDAD VIRTUAL

Mentiras verdader

La tecnología del simulacro fascina a todos. El ciberespacio inaugura una nueva revolución sensorial.

Por PABLO TURATO

EL PUNTO ES PERDER

Uno de los juegos más difíciles del mundo es sobre una fortaleza llena de enanos ASCII que buscan sobrevivir: gratis y para todxs lxs que se atrevan.

LOS COMANDOS DE TECLADO. Cuando se trata de organizar enanos, mayúscula y minúscula no son lo mismo.

Dwarf Fortress es uno de esos juegos que juegan los ídolos de tus ídolos (inspiró, por ejemplo, el *Minecraft* y el *Rimworld*). Si te preguntás de qué se trata, la respuesta es simple: un simulador de colonia, donde hay que manejar recursos y tareas para que tus enanos construyan su fortaleza en un terreno más o menos hostil, prosperen y progresen. Pero si te preguntás qué es, la respuesta se vuelve mucho más complicada.

Primero que nada, *Dwarf Fortress* es un proyecto personal. Sus creadores son dos hermanos, Tarn y Zach Adams, los fundadores de Bay12Games. En una entrevista, Tarn lo describió como el trabajo de su vida: "Mientras estemos vivos, seguiremos desarrollándolo". Y eso es lo que vienen haciendo desde hace 20 años; empezaron con DF en 2002 y lo sacaron al público en 2006, y desde entonces siguen agregándole algunas cosas, sacándole otras.

EN CUANTO SALIÓ EN STEAM, TODXS SE APURARON A COMPRARLO PARA MOSTRAR SU APOYO A UNO DE LOS MEJORES SIMULADORES DE COLONIA DE LA HISTORIA.

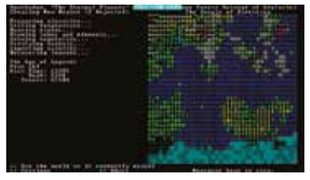
Durante estas dos décadas de desarrollo continuo, el juego siempre fue gratis y se mantuvo con donaciones. Ahora, y después de mucha reticencia por parte de los hermanos (que accedieron porque necesitaban plata para pagar un tratamiento de cáncer), finalmente llegó a Steam: cuesta 30 dólares y quienes lo vienen jugando desde el principio se agolparon para comprarlo y dejarle reviews positivas.

La versión gratuita sigue existiendo y existirá siempre, la "premium" agrega pixel art y música variada.

Segundo, *Dwarf Fortress* es una demencia hermosa. Los hermanos Adams no saben dibujar, así que hicieron el juego en ASCII (es decir, un quilombo de letras y números). Tiene mil menús para dirigir a los enanos, a los que se accede desde comandos de teclado sensibles a la mayúscula y que se agolpan uno sobre otro y son cero intuitivos. La mitad de jugar *Dwarf Fortress* es aprender a navegar *Dwarf Fortress*: recién salió el tutorial oficial con el release de Steam, antes todo dependía de la voluntad de lxs jugadorxs para discernir qué hacer y cómo y para crear guías compartidas online. Superado eso, el juego en sí es complejo: lo más probable es morir en un ataque goblin o que la fortaleza quede cubierta de lava, pero no importa, el lema de la comunidad es "perder es divertido".

Tercero, *Dwarf Fortress* es una colaboración para contar historias. Tarn Adams dijo una vez: "La mente es en sí un motor narrativo, y queremos ayudarla", por eso, cada mundo donde jugamos se genera automáticamente a partir de parámetros modificables y viene con lore: los habitantes de nuestra fortaleza no salen del vacío sino de cientos de años de historia enana, con victorias y derrotas militares, personajes famosos, arte y poesía. Nada de esto es necesario para jugar, pero es un condimento para imaginar. Los enanos tienen perfiles psicológicos e historias de vida: algunos gustan de minar piedra, otros prefieren la guerra o la construcción, y conviene asignarles tareas según sus inclinaciones: son simbolitos 2D, pero están vivos. Así, como en la vida misma, el punto de *Dwarf Fortress* no es ganar, sino jugar: crear historias y dejarse llevar.

LLADO A LADO: el original en ASCII y el premium de Steam en pixel art.



UN MUNDO de simbolitos.

TODO VIENE BIEN hasta que la lava te inunda la fortaleza y RIP enanos: hay que empezar de nuevo.

▪ PARTY EVERY DAY

DWARF FORTRESS TIENE DOS OPCIONES DE GAMEPLAY: EL MODO FORTALEZA CLÁSICO, DONDE JUGAMOS EL SIMULADOR DE COLONIA ENANA, Y EL MODO AVENTURERO, QUE NOS PRESENTA UN ROGUE-LIKE. ELEGIR LA AVENTURA NOS PERMITE RECORRER LOS MUNDOS QUE GENERAMOS EN EL MODO FORTALEZA DESDE OTRA PERSPECTIVA: SOLXS O CON UNA PARTY. PODEMOS EXPLORAR EDIFICIOS, CIUDADES, CUEVAS Y BOSQUES PARA CONOCER A LA GENTE QUE HABITA LOS REINOS Y AYUDARLA CON QUESTS VARIAS (O, MÁS PROBABLE, MORIR DESPANZURRADXS POR UN HOMBRE LOBO O UNOS KOBOLDS SEDIENTOS DE SANGRE). LOS DOS MODOS INTERACTÚAN Y EXISTEN EN UN MISMO SAVE FILE: SI DECIDÍS RETIRAR A TUS AVENTUREROS, PUEDE QUE APAREZCAN MÁS TARDE COMO VISITANTES EN TU FORTALEZA. SEGÚN DIJERON LOS ADAMS, EL PLAN A LARGO, LARGO, LARGO PLAZO ES QUE HAYA CONTINUIDAD HISTÓRICA EN LOS GAMEPLAYS: EMPEZÁS COMO UN AVENTURERO SOLITARIO, ELEGÍS UN TERRENITO Y EMPEZÁS TU FORTALEZA. POR AHORA, EL MODO AVENTURERO SOLO ESTÁ DISPONIBLE EN LA VERSIÓN CLÁSICA DEL JUEGO, PERO HAY PLANES PARA INCORPORARLO A LA VERSIÓN PREMIUM DE STEAM EN UN FUTURO.

▶REPLAY

Pokémon™

Darwin, yo te elijo

EL AMOR POR LOS ANIMALES Y LOS VIDEOJUEGOS SON DOS FUERZAS MUY PODEROSAS. POKÉMON, LA FRANQUICIA MÁS GRANDE DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO, BEBIÓ DE AMBAS PARA CREAR UNA CATERVA DE VIDEOJUEGOS CON DOS OBJETIVOS MUY CLAROS: ATRAPARLOS A TODOS Y SER SIEMPRE EL MEJOR.

POR EZEQUIEL VILA

©2000 GAME FREAK inc.

En noviembre de 1859, Charles Darwin publicó *El origen de las especies*. Fue un hito para la historia de las ciencias, pero, lejos de ser un hecho aislado, este tomo que introducía el concepto de evolución a la comprensión de la historia natural estaba precedido por un siglo de trabajo colectivo. La fascinación por la naturaleza, y particularmente por los animales, había prendido como un incendio forestal en la conciencia europea y los científicos ya no se quedaban leyendo libros en sus academias o ensayando fórmulas en los laboratorios, sino que salían a recorrer los bosques y las selvas con afán de exploradores. El mundo no había sentido tanto entusiasmo por la zoología y la taxonomía jamás, y no volvería a hacerlo hasta febrero de 1996, cuando salió publicado *Pocket Monsters*, desarrollado por Game Freak y publicado por Nintendo para la Game Boy. El amor por los pokémones, estos seres ficticios cruza de animal, planta, objeto y cultura pop, inundaría al mundo con un fervor tanto o más grande que el de los años del auge del proyecto iluminista, y desataría sobre el planeta un vendaval de videojuegos, series animadas, películas, cartas y todo lo necesario para convertir la marca en nada más y nada menos que la franquicia más recaudadora a nivel mundial (por encima de Mickey Mouse, Mario, Marvel, Hello Kitty y lo que se les ocurra). Pero ¿por qué sucedió todo esto?

Fanzines e insectos

Lejos de esta espectacularidad de hoy, los orígenes de *Pokémon* son tan humildes y tan llenos de corazón que parece irreconocible. Satoshi Tajiri y Ken Sugimori, las cabezas detrás de este descomunal éxito, no trabajaban en videojuegos ni venían de ser cerebros del marketing o el diseño de productos. Pero eran fanáticos de los videojuegos, y en la década del 80 empezaron a publicar un fanzine (luego revista) llamado *Game Freak*, donde Tajiri escribía reviews y guías de juegos y Sugimori ilustraba. La publicación se volvió extremadamente popular en Tokio y sus alrededores, lo que les valió a sus creadores generar muchos contactos con la pujante y creciente industria del videojuego japonés. Así fue como en 1989, y sumando al músico Junichi Masuda a su staff, decidieron fundar su propia empresa de videojuegos con el mismo nombre. Luego de una primera experiencia desarrollando un juego para Namco, los socios tenían una idea de juego más ambiciosa en mente, pero sabían que les iba a costar mucho tiempo y trabajo realizarla, por lo que hicieron un pitch de venta y se asociaron con una pequeña empresa llamada Nintendo para trazar un plan con el cual todos salieran ganando. Nintendo los iba a ayudar a desarrollarse y adquirir experiencia en el rubro pasándoles trabajos (como desarrollar porteos de otros juegos a Famicom, una práctica muy común en ese momento), a la vez que se aseguraba mantener la licencia de la idea del juego que le habían presentado.

Pero ¿cuál era esa idea que tentó a la gran N como para confiar en unos novatos amigos de las fotocopias? Era algo que Tajiri tenía en la cabeza desde hacía tiempo: un RPG que no se tratase de aventuras épicas con hechicerxs, espadas y dragones, sino que explorase los vínculos entre naturaleza y tecnología, entre animales y humanos, entre las personas y el ambiente... Y bueno, que tuviese dragones también, eso no estaba mal. Tajiri había vivido en carne propia el acelerado crecimiento de las ciudades japonesas durante la posguerra y había atestiguado cómo el escenario de un Japón rural, campesino, verde, se volvía repentinamente una metrópoli de vanguardia, la cuna de la tecnología en el mundo, cómo las computadoras se integraban a la vida de la gente y las costumbres cambiaban. Cuando él era niño, su principal pasatiempo era recorrer los campos y los bosques de Machida (una zona de Tokio) y juntar insectos que coleccionaba en frascos, y de alguna manera con su juego quería recrear esa experiencia para niñxs que ya no podían disfrutar de la vida cerca de la naturaleza.

Entonces, en 1990 nació la idea de *Capsule Monsters*, un juego basado en la exploración de cavernas, bosques y la naturaleza junto con criaturas fantásticas coleccionables ¡e intercambiables! Porque una de las inspiraciones de Tajiri fue justamente la salida de la Game Boy en 1989. Al ver el cable link y su capacidad de conectar dos dispositivos para jugar con amigxs, Tajiri vio su potencial más allá de lo competitivo (como pasaba con el Tetris, la punta de lanza de la consola desde su lanzamiento): una manera de incentivar la sociabilidad por parte de lxs jugadorxs. Esto le valió a Tajiri convertirse en el protegido de nada más ni nada menos que Shigeru Miyamoto, que lo mentoreó en los años de desarrollo de *Capsule Monsters* y se volvió un consejero clave durante el proceso. Dicen que fue el propio Miyamoto el que sugirió, muy cerca del final, lanzar el juego en dos versiones casi idénticas que tuvieran algunos pokémones exclusivos, para así incentivar el componente social (un elemento que se mantiene hasta hoy).

CAPUMON. El working title tenía menos punch que el que terminó quedando.

ARTE PROMOCIONAL. El estilo acuareloso de Ken Sugimori característico de los primeros años.

BUG CATCHER. Un pequeño Satoshi Tajiri junto a una vista de los bosques de su Machida natal.

SLOGAN. Una frase nodal de la saga que encontraremos una y otra vez a lo largo de los juegos.

BULBASAUR. El pokémon #001 y una de las primeras tres caras de la franquicia.

SATOSHI TAJIRI Y KEN SUGIMORI NO TRABAJABAN EN VIDEOJUEGOS SINO QUE PUBLICABAN UN FANZINE (LUEGO REVISTA) LLAMADO *GAME FREAK*.

▪ COLOR PARA LA GAME BOY

POCKET MONSTERS: RED Y GREEN TUVIERON UNA REVERSIÓN QUE ARREGLABA VARIOS BUGS Y MEJORABA ALGUNOS SPRITES LLAMADA ***POCKET MONSTERS: BLUE***. SALIÓ EN JAPÓN A FINES DEL MISMO 1996. SOBRE ESTA ÚLTIMA SE CREARON LAS VERSIONES OCCIDENTALES, LLAMADAS ***POKÉMON RED Y BLUE***, PUBLICADAS EN SEPTIEMBRE DE 1998. UNA NUEVA VERSIÓN ACTUALIZADA SALDRÍA A FINES DE 1998 EN JAPÓN Y LUEGO EN EL MUNDO: ***POKÉMON YELLOW***, DONDE ALGUNAS VARIACIONES ACERCAN EL JUEGO ORIGINAL A LA TRAMA DEL ANIMÉ. PARA MÁS INFORMACIÓN, VER REPLAY #4.

Por eso, luego de un proceso de desarrollo difícil que empujó los límites de lo que podía hacer la Game Boy, en 1996 vieron la luz *Pokémon Green* y *Pokémon Red*, el debut de la saga. Estos juegos contaban con 151 pokémones, una trama que nos hacía recorrer la región de Kanto (que es una región en el Japón real) y una mecánica de combate por turnos, a la que se sumaba el atractivo de "atrapar" a tus propios monstruos y criarlos para el combate.

Technology is incredible

Lo que le da el sabor característico a todo esto, sin embargo, es la impronta original del mundo pokémon: un lugar donde la naturaleza y la tecnología conviven en armonía y en donde se proyectan todas las utopías posibles. Tajiri, lejos de ser un nostálgico o un apocalíptico, creó un mundo donde el crecimiento sustentable y el respeto por la diversidad de la vida son valores centrales. Los pokémones están completamente integrados a la organización de la sociedad, además de ser acompañantes o "mascotas", muchos de ellos participan de la generación de valor siendo parte de las actividades en toda la cadena productiva: así como hay granjas de pokémones, también hay pokémones-perros policía o incluso pokémones que trabajan en la construcción o en los hospitales. Los humanos, a su vez, cuidan del bienestar de los pokémones y muchas veces también de su hábitat natural. La única excepción parece ser el malvado equipo Rocket, especie de grupo mafioso que enfrentamos para impedir que robe pokémones y los utilice para su beneficio personal.

El recorrido de los primeros juegos va desde el laboratorio del profesor Oak en el pequeño Pueblo Paleta hasta la Liga Pokémon de la recóndita Meseta Añil, pero en el medio pasa por una variedad de ciudades, islas, cavernas y, llamativamente, también fábricas abandonadas, mansiones misteriosas que presenciaron macabros experimentos, una reserva ecológica y hasta una torre-cementerio pokémon. En cada uno de estos escenarios podemos ver el cruce entre naturaleza y urbe, con sus equilibrios y desequilibrios: un espacio abandonado es reclamado por los pokémones salvajes mientras que otros, como la zona safari, son construidos por los hombres para refugiarlos.

Lejos de la imagen que finalmente predominaría en el desarrollo de la franquicia, la propuesta inicial de estos RPG mostraba un mundo casi siempre unidimensional (todo en el mundo de Pokémon está fatalmente vinculado con los pokémones) pero no falto de grises. Suficiente material para despertar todo tipo de teorías, como que se trata de una sociedad posguerra o posapocalíptica, en la que la humanidad sale de una suerte de pequeña edad oscura. Más allá de esas especulaciones, al juego lo baña una luz de esperanza con ciertos matices indiscutidamente tétricos que no dejan de tener resonancias con el milagro japonés después del desastre de la Segunda Guerra. De alguna manera había que mirar hacia adelante.

Atrapalos ya

El juego cuenta con dos metas muy precisas. En primer lugar, convertirse en un maestro pokémon. ¿Cómo hacerlo? Enfrentando a los líderes de gimnasio, juntando las 8 medallas que otorgan y que dan derecho a participar en la Liga Pokémon, donde solo los más diestros entrenadores prosperan. El juego, como buen RPG, nos da un montón de elementos para criar, hacer subir de nivel y enseñarles nuevos y mejores ataques a nuestros pokémones, y que así nos lleven a la cima. La mecánica de combate es célebre: cada pokémon tiene uno o dos tipos que funcionan como

una suerte de gran piedra, papel o tijera en el que unos son fuertes o débiles contra otros, por lo que, a la hora de elegir los 6 pokémones que llevaremos en nuestro equipo, la idea es equilibrar para obtener la mayor cobertura de efectividades.

En segundo lugar, la inspiración naturalista, el profesor Oak nos pide que capturemos a todos los pokémones y así completar la Pokédex, enciclopedia electrónica que registra toda la información sobre estos variopintos bichos. La mecánica de captura es otro de los principios del juego: para obtener un pokémon (ya sea para criar y usar en las batallas o simplemente con afán coleccionista), hay que debilitarlo y arrojarle una pokébola, aparato tecnológico que permite poseer y volver portables a estas bestias pop. Cada pokémon tiene una chance de ser capturado que se modifica según cuánto lo hayamos lastimado y otros factores, como su rareza. A esto se le agrega, como dijimos, que cada versión del juego cuenta con pokémones exclusivos, así que para completar la Pokédex tenés que conseguir un amiguito que te pase los que te faltan.

Por si esto fuera poco, el sacado de Tajiri incluyó en el juego un pokémon oculto, de cuya existencia ni siquiera sabía Nintendo. Luego de vencer a la Liga Pokémon, el jugador consigue acceso a la Cueva Celeste, un lugar rebosante de los pokémones más fuertes y raros, y dentro de ella se encuentra refugiado Mewtwo, un pokémon producto de un experimento humano para clonar al antiguo y mítico pokémon Mew (toda esta historia no es parte de la trama principal y solo puede conocerse leyendo algunas notas desperdigadas en un laboratorio). Tajiri quería incluir a Mew como easter egg, pero la memoria del cartucho no daba para más, así que tomó la arriesgadísima decisión de meterlo en secreto luego de sacar del juego las herramientas de debugging. Es decir, si programando a Mew introducía algún bug, ¡podría haber arruinado toda la producción de cartuchos! En algún punto lo debe haber hecho, porque los juegos originales están repletos de bugs, pero, por suerte, nada muy importante se rompió y unos meses después de su lanzamiento la leyenda urbana de que ese pokémon mencionado en los papeles se podía conseguir se volvió realidad a través de un evento en el que podías llevar tu cartucho a un representante de Nintendo para que te lo destrabara. Con esta jugada, Tajiri hizo que la imaginación de todos los jugadores se viera recompensada, todo podía ser verdad.

Esta fórmula del éxito fue una máquina de generar eslóganes (“tengo que ser siempre el mejor”/“solo tienes que atraparlos ya”/“son solo 150 o más”). El primer objetivo otorgaba una gran historia y un desafío interesante como camino principal para el jugador, mientras que el segundo (mucho más ambicioso) lo dotaba de una rejugabilidad inusitada en la consola y algo visto muy pocas veces en los videojuegos hasta ese momento: un clarísimo postgame que parecía no tener fondo.

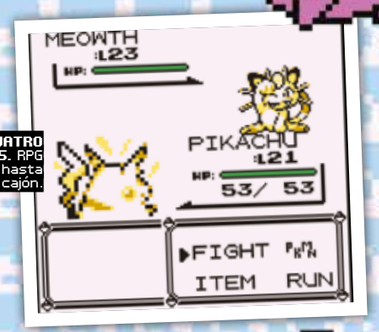
Extender nuestro reino hasta las estrellas

Es imposible analizar los juegos de Pokémon sin comprender su carácter transmedial. Luego de un lanzamiento muy tranquilo, los juegos originales se fueron volviendo un fenómeno cada vez más masivo hasta romper los rankings de venta. Considerando que la Game Boy se trataba de un hardware que ya tenía unos años (había salido 7 años antes), el fenómeno fue tal que captó la atención de otras compañías.

En octubre de 1996, Media Factory publicaba la primera tirada del juego de cartas intercambiables de Pokémon. Un juego de estrategia similar a *Magic: The Gathering* (aunque con un set de reglas más sencillo y acotado), que permitía a los jugadores emular una batalla pokémon, ahora en formato de cartón. Este juego de cartas tuvo, a su vez, su propia adaptación videojueguil con *Pokémon Trading Card Game*, desarrollado por Hudson (sí, la de *Bomberman* y *Adventure Island*) y lanzado al mercado en diciembre de 1998.

Un poco antes, en abril de 1997, de la mano de OLM Studio y TV Tokio, se estrenaba un animé que adaptaba el contenido del juego con muchísima libertad. Así comenzaron las aventuras de Ash Ketchum y su (por entonces) díscolo Pikachu. Como era común en una adaptación de videojuego a la pantalla chica por esos años, la trama del animé se centraba mucho

■ *¿Y Pikachu?* La mascota de la franquicia inicialmente era un pokémon más, sin ningún tipo de rol especial en los juegos originales. Su popularidad se debió a un fenómeno viral orgánico: como era muy cute y difícil de encontrar, se volvió un favorito entre el público. Por eso se decidió que fuera el pokémon principal del animé y a partir de ahí siguió una historia de éxito. Un perfil más completo de Pikachu puede leerse en Replay #27.



CUATRO OPCIONES. RPG de la cuna hasta el cajón.

SALTO DIMENSIONAL. Como todos sus contemporáneos, Pokémon tuvo que convertirse al mundo del polígono con Pokémon Stadium y Pokémon Snap.

TAJIRI, LEJOS DE SER UN NOSTÁLGICO O UN APOCALÍPTICO, CREÓ UN MUNDO DONDE EL CRECIMIENTO SUSTENTABLE Y EL RESPETO POR LA DIVERSIDAD DE LA VIDA SON VALORES CENTRALES.

más en historias aisladas y autoconclusivas, aunque generalmente inspiradas en elementos del juego, además de periódicamente incluir los desafíos de gimnasios e introducir personajes centrales del juego. Quizá lo más llamativo resulte la elevada cuota de humor surrealista y roturas de la cuarta pared que introducía, generalmente de la mano del equipo Rocket, que en esta encarnación, lejos de ser los mafiosos pesados del juego, estaban representados por Jessie, James y Meowth (¡un pokémon que hablaba!), trío de bobos con un gran guardarropas que intentaba atrapar a Pikachu en cada episodio con un plan más extravagante y rococó que el otro.

El animé probablemente haya sido el paso que la franquicia necesitaba para explotar y llenar el mundo de productos. A partir de 1998, tuvo lugar una verdadera pokemanía mundial en la que juegos, cartas, cómics, peluches, muñequitos y la cara de Pikachu estampada en cualquier cosa se volvieron moneda corriente.

Si a esta fórmula le faltaba algo para explotar, era una polémica, y vaya si la tuvo... El 16 de diciembre de 1997 se estrenó en Japón el episodio “Guerrero computarizado Porygon”, que en una de sus secuencias reproducía una seguidilla veloz de imágenes brillantes celestes y rojas que les provocó a los televidentes mareos, dolor de cabeza y vista borrosa. Algunos incluso sufrieron convulsiones, ceguera temporal y pérdida de la conciencia. 685 niños y niñas debieron ser atendidos por ambulancia. La mayoría se recuperó antes de llegar al hospital y solo dos permanecieron más de unos pocos días internados. A pesar de que inicialmente este incidente reportó una baja en la bolsa de las acciones de Nintendo y la serie estuvo suspendida por un par de meses, a la larga la noticia le dio un nivel de exposición que la volvió mucho más famosa a nivel mundial. Vale decir que el mencionado episodio jamás se volvió a emitir en Japón ni se estrenó en el resto del mundo (aunque, obviamente, buscando en Internet se encuentra).

Una vez superado el “episodio de la epilepsia”, la franquicia comenzó una escalada furiosa de popularidad. Quizá la cima de este furor haya sido el lanzamiento de *Mewtwo Strikes Back* (también conocida simplemente como *Pokémon: la película*), que vio la luz en Japón en julio de 1998 y llegaría a Occidente en noviembre de 1999. El largometraje, además de contar con mejor animación y darle al público la oportunidad de disfrutar a sus personajes favoritos en la pantalla grande, introducía la historia de Mew y Mewtwo (los pokémones míticos de la primera generación) con un tono sci-fi un tanto oscuro y de ribetes ciertamente filosóficos, tocando temas como la identidad, los límites de la empresa científica y el sentido de la vida (!).

¿Son solo 150?

El desarrollo de una secuela para los lanzamientos originales no tardó en comenzar, pero mientras ese proyecto concentraba los esfuerzos de Game Freak, la bola de nieve de la franquicia les iba subiendo la vara casi mes a mes, lo que terminó generando retrasos, idas y vueltas sobre la fecha de lanzamiento. El aplazo no vino sin sus ventajas: a fines del 98 salió al mercado la Game Boy Color y el desarrollo rápidamente pasó a esa consola. Finalmente, en noviembre de 1999 verían la luz *Pokémon Gold* y *Pokémon Silver*, las ansiadas secuelas de los juegos originales. Basta de pinballs, juegos de cartas y spin offs. Estos juegos introducían una nueva región (Johto), con nuevos gimnasios, nuevos pokémones y una nueva aventura. ¡Y esta vez, a todo color!

La estructura del juego es muy similar a los anteriores, pero introducía algunas mejoras y hacía crecer el concepto original con nuevas features. En primer lugar, el juego introducía un reloj interno (que se mantenía con una pila incluida en el cartucho), por lo que ahora contábamos con momentos del día: mañana, tarde y

▪ *ALCOHOL, DROGAS Y POKÉMON*

DURANTE LOS PRIMEROS 5 AÑOS DEL ANIMÉ, EL GUIONISTA Y NOVELISTA TAKESHI SHUDO FUE SU HEAD WRITER. HACE ALGUNOS AÑOS PUBLICÓ VARIAS ENTRADAS EN SU BLOG REVELANDO DETALLES DE SU TRABAJO EN *POKÉMON*, INDICANDO QUE SUFRÍA DE UNA GRAVE ADICCIÓN AL ALCOHOL Y LOS TRANQUILIZANTES. SHUDO RECUERDA ESOS AÑOS COMO MUY FRUSTRANTES, YA QUE SU VISIÓN SOBRE LA HISTORIA ERA MUCHO MÁS OSCURA Y RETORCIDA DE LO QUE LE PERMITÍAN. ALGO DE ESO SE DEJA TRASLUCIR EN LAS PRIMERAS DOS PELÍCULAS, EN CUYAS TRAMAS TRABAJÓ CON MAYOR INDEPENDENCIA DADO EL QUILOMBO QUE SE HABÍA ARMADO ALREDEDOR DEL EQUIPO DE ANIMACIÓN DESPUÉS DEL EPISODIO DE LA EPILEPSIA. PERO SU VISIÓN IBA MÁS ALLÁ: TAMBIÉN DECLARÓ QUE PARA ÉL LA HISTORIA DE ASH Y PIKACHU DEBÍA TERMINAR CON UNA REVOLUCIÓN DE POKÉMONES EN LA QUE ESTOS ÚLTIMOS SE DARÍAN CUENTA DE QUE ESTABAN SIENDO ESCLAVIZADOS Y SE REBELARÍAN. UNA VISIÓN MUY DISTINTA A LA DE SATOSHI TAJIRI.

noche. No solamente cambiaba la iluminación de los escenarios, sino que algunos pokémones solo podíamos encontrarlos a determinada hora del día, emulando los ciclos de actividad de algunos animales en la vida real. Además, algunos eventos especiales solamente ocurrían algunos días de la semana, como el concurso de captura de bichos del Parque Nacional (martes, jueves y sábados) o la visita de Lapras a la Cueva Unión (solo los viernes).

Otra nueva mecánica se introducía a través del teléfono, que nos permitía pasarles nuestro número a los NPC para que nos llamaran y nos dieran ítems o nos invitaran a volver a combatirlos. Una innovación que llegaría para quedarse era la posibilidad de criar a tus propios pokémones a través de reproducción sexual. Dejar dos pokémones compatibles en una guardería haría que apareciera un huevo. Si lo llevábamos encima, después de una cantidad de pasos se abriría y saldría un pokémon bebé. Esto planteaba muchos interrogantes, a saber: ¿cómo es posible la reproducción interespecies de pokémones? ¿Todos los pokémones (incluso los que tienen visiblemente mamas) son ovíparos? ¿Exeggcute, que es literalmente un montón de huevos, sale de un único huevo? Ríndanse, no hay respuestas.

Al igual que con *Pokémon Yellow*, al año siguiente aparecería una versión revisada llamada *Pokémon Crystal*, en donde por primera vez podíamos elegir una protagonista femenina, además de contar por primera vez con la Torre de Batalla, un edificio repleto de entrenadores que proponen desafíos un poco más exigentes que los del juego standard.

Más allá de todo esto, sin duda, lo más característico que introdujo esta generación fue la existencia de los pokémones "shiny", una suerte de mutación aleatoria de los pokémones que hace que cambien de su color standard. Así, por ejemplo, un Gyarados shiny, en lugar de ser azul, es rojo. Ahora, las chances de encontrarse un pokémon shiny en este juego son de ¡1 en 8192! ¿Querías postgame? Ahí tenés. No tardarían en aparecer los shiny hunters, jugadores que le meten horas y horas y horas al juego, tratando de encontrar ese carbunclo dorado del mundo pokémon.

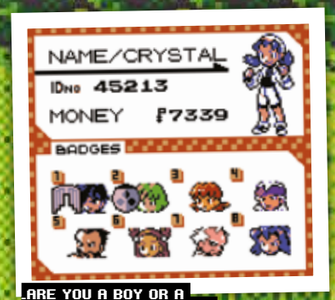
Historia y tradición

En cuanto a la historia y el setting, estos juegos recorren la región de Johto (basada en la región japonesa de Kansai). Johto funciona como una suerte de espejo de Kanto.

MIENTRAS QUE KANTO ES LA IMAGEN DEL JAPÓN MODERNO (CON METRÓPOLIS COMO TOKIO Y YOKOHAMA), JOHTO/KANSAI REPRESENTA AL JAPÓN TRADICIONAL (CON LUGARES MÁS TÍPICOS COMO KIOTO Y OSAKA).

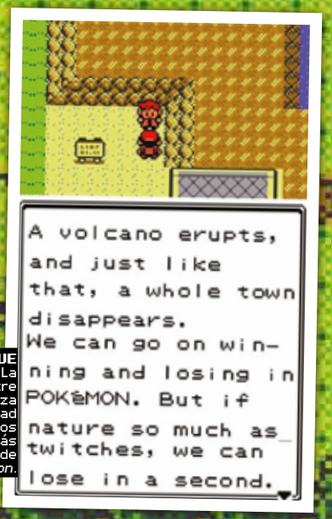
Es que, mientras que Kanto es la imagen del Japón moderno (con metrópolis como Tokio y Yokohama), Kansai representa al Japón tradicional (con lugares más típicos como Kioto y Osaka). Por eso Johto está plagado de templos, edificios de madera y una estética más tradicional que lo que habíamos visto en el primer juego. También por este motivo los pokémones legendarios y sus historias ocupan un lugar central en el desarrollo de la trama.

El juego transcurre tres años después de los acontecimientos de *Pokémon Red*



ARE YOU A BOY OR A GIRL? En *Pokémon Crystal* pudimos empezar a elegir el género del personaje principal.

ESTAFA. Llené la Pokédex y lo único que obtuve fue este estúpido diploma.



BLUE REFLEXIVO. La relación entre naturaleza y humanidad es uno de los temas más grandes de *Pokémon*.

TRES AÑOS NO ES NADA. En el post game podemos volver a enfrentarnos a los líderes de Kanto.

& *Blue*, y podemos ver que hubo algunos movimientos en el mundo. Por caso, el equipo Rocket vuelve a ser el principal antagonista. Desarmado al final del juego anterior, intenta reconstruirse y traer del exilio a Giovani, su antiguo líder. Otra vez es el cruce de tecnología y naturaleza lo que motoriza el conflicto, ya que el plan del equipo Rocket incluye la transmisión de una señal de radio que obliga a los Magikarp a evolucionar en Gyarados para generar caos y atraer la atención de su desaparecido líder. Sin embargo, se asoman nuevos elementos como la relación histórica (y a veces ritual) entre pokémones y humanos, factor que podemos reconocer en el mito de resurrección de Ho-oh y el trío de perros legendarios o en el culto de los pokémones dragón del último gimnasio.

Como si esto fuera poco, después de juntar las 8 medallas y superar la Liga Pokémon, el postgame redobló la apuesta y nos permite viajar a Kanto para desafiar a los líderes de gimnasio del juego anterior, aunque las cosas no están exactamente igual que hace tres años. Algunos líderes cambiaron, una ciudad se encuentra destruida por un volcán, los personajes del juego anterior siguieron adelante con sus vidas. Hay un toque de nostalgia, pero también la idea de que, más allá de las historias, el mundo sigue su curso.

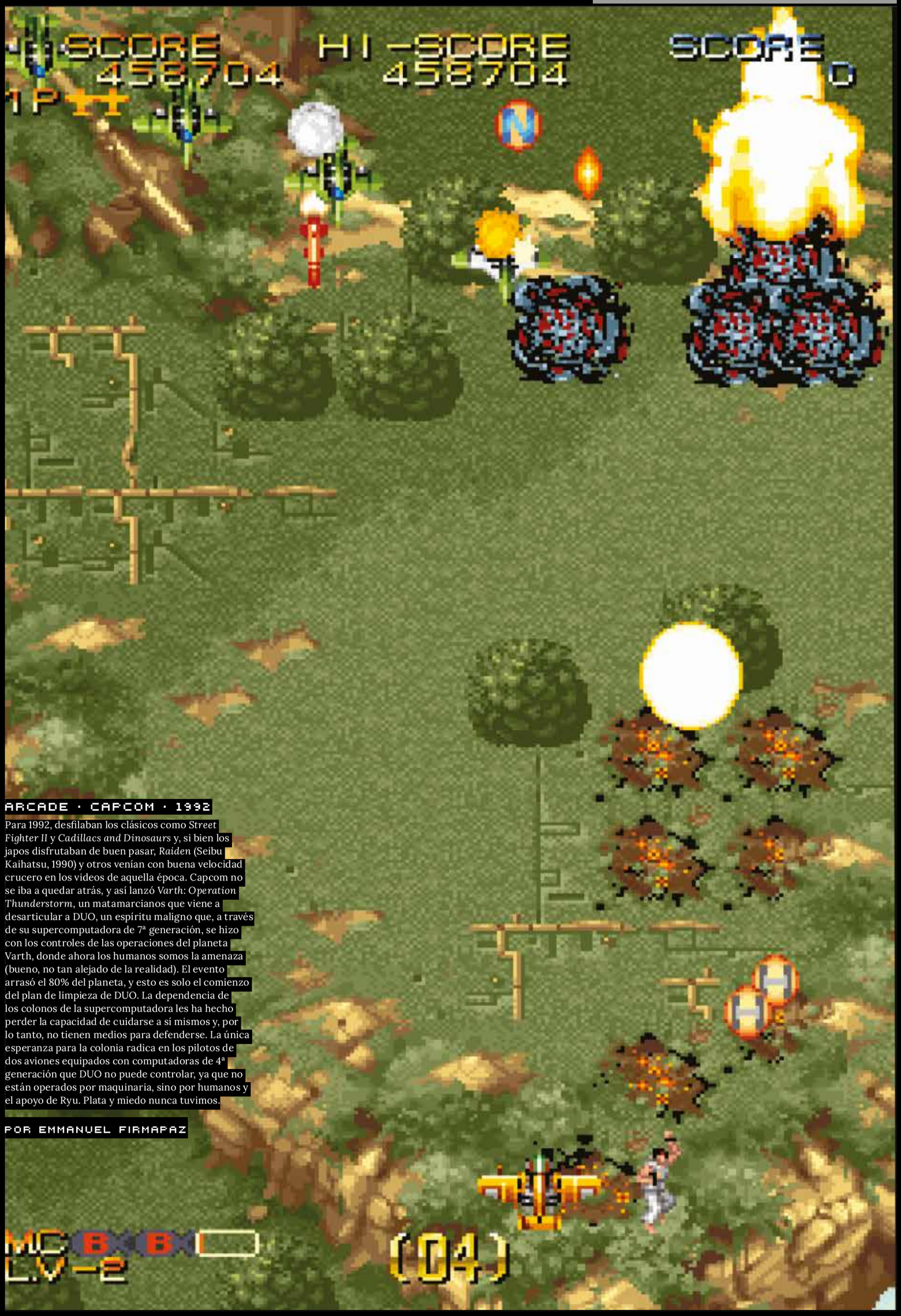
Una vez que juntamos las 8 medallas de Kanto, el Profesor Oak nos permite adentrarnos en el peligroso Monte Plateado (que está ubicado donde en el Japón real se encuentra el Monte Fuji) y allí podemos desafiar nada más ni nada menos que a Red, el protagonista del primer juego. Un perfecto cierre para un juego que toma lo mejor de su antecesor y le sube el volumen.

It's super effective!

Lógicamente, el éxito de estos juegos y de la franquicia en general le valió una continuidad y una profusión que pocos productos nacidos como videojuego habían visto antes. Nuevas entregas con nuevas generaciones de pokémones aparecen año tras año con la salida de cada nueva consola.

Si bien se volvería un poco tediosa la repetición de la fórmula (hasta el día de hoy), hay algo en el planteo original del juego que es muy poderoso y se siente a lo largo y a lo ancho de la franquicia: el amor y la fascinación por el mundo natural y nuestro lugar en él como seres humanos. Casi todos los juegos plantean el conflicto a través de la aparición de algún grupo mafioso o terrorista que desea romper el equilibrio y apropiarse de pokémones para fines espurios, poniendo en riesgo el equilibrio quizá de forma permanente (nivel fin del mundo). Pero, lógicamente, el protagonista, guiado por el amor a los pokémones y su capacidad de comprenderlos y fortalecerlos, logra frustrar esos intentos y mantener el statu quo (y la ilusión de un capitalismo sustentable y humano).

Más allá de las ironías, mientras que las tensiones propias del desarrollo tecnológico, que es en realidad nada más ni nada menos que el desarrollo del capital, funcionan como puntapié para conflictos de escala local o cósmica, en última instancia en el mundo pokémon siempre triunfan la compasión y el cuidado de lxs otrxs. Y si bien es un poco cursi y le falta alguna dosis de materialismo, no parece una mala elección. Porque la tecnología realmente es increíble, el mundo natural verdaderamente es asombroso e inagotable y tenemos que parar un poco de imaginar únicamente futuros aciagos si no queremos seguir marchando irremediablemente hacia uno de ellos.



ARCADE · CAPCOM · 1992

Para 1992, desfilaban los clásicos como *Street Fighter II* y *Cadillacs and Dinosaurs* y, si bien los japos disfrutaban de buen pasar, *Raiden* (Seibu Kaihatsu, 1990) y otros venían con buena velocidad crucero en los videos de aquella época. Capcom no se iba a quedar atrás, y así lanzó *Varth: Operation Thunderstorm*, un matamarcianos que viene a desarticular a DUO, un espíritu maligno que, a través de su supercomputadora de 7ª generación, se hizo con los controles de las operaciones del planeta Varth, donde ahora los humanos somos la amenaza (bueno, no tan alejado de la realidad). El evento arrasó el 80% del planeta, y esto es solo el comienzo del plan de limpieza de DUO. La dependencia de los colonos de la supercomputadora les ha hecho perder la capacidad de cuidarse a sí mismos y, por lo tanto, no tienen medios para defenderse. La única esperanza para la colonia radica en los pilotos de dos aviones equipados con computadoras de 4ª generación que DUO no puede controlar, ya que no están operados por maquinaria, sino por humanos y el apoyo de Ryu. Plata y miedo nunca tuvimos.

POR EMMANUEL FIRMAPAZ

COLECO EN EL RETROVISOR

Hacemos un repaso por una de las primeras consolas para cientos de argentinos, sus juegos, sus versiones importadas y la fabricación nacional.

POR DIEGO ACCORINTI
[@DOCTORCOLECO]

DESCATALOGADOS. Nunca hubo catálogo oficial de la línea Kenia, pero sabemos que eran unos veintidós.

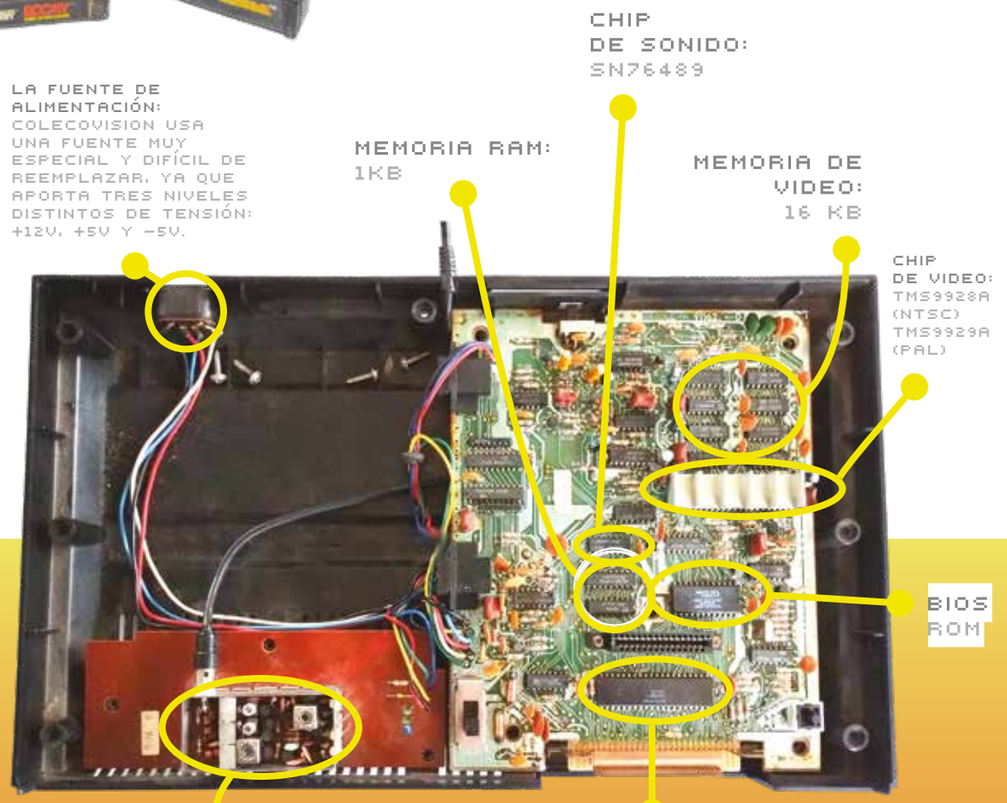
ES UN ARCOÍRIS. Esos colores fascinantes del ¡ogo. Amor.

Cuando hacés memoria y vas retrocediendo en el tiempo, llega un momento en el que no podés ir más atrás, cuando todo se hace borroso, y el comienzo son unos pocos recuerdos inconexos de hechos que, por algún motivo, quedaron plasmados en una memoria pueril recién estrenada. Si hacemos ese ejercicio, uno de los recuerdos que pueden aparecer es un mueble tocadiscos combinado Ken Brown, con parlantes incorporados y una tapa superior corrediza, sobre la cual reposa el aparato más futurista de la casa: un ColecoVision.

COLECO EE. UU./KENIA

La principal diferencia del Coleco "Kenia" argento respecto del original es la norma. Mientras que los originales son NTSC y poseen un modulador RF de dudosa calidad (por eso es muy común ver mods AV en este modelo), los Kenia descienden de los Colecos europeos, por lo tanto, son norma PAL-N, y tienen una versión de BIOS con un tiempo menor al original, donde el eterno tiempo de espera del colorido logo "Colecovision" es casi tres veces mayor. De este bug nosotros ni nos enteramos, ya que en las Kenia es-

COMO MONO SIN CAJA. Así venía en muchos países el *Donkey Kong*.



LA FUENTE DE ALIMENTACIÓN: COLECOVISION USA UNA FUENTE MUY ESPECIAL Y DIFÍCIL DE REEMPLAZAR, YA QUE APORTA TRES NIVELES DISTINTOS DE TENSIÓN: +12V, +5V Y -5V.

CARTUCHOS: 8/16/24/32 KB

SALIDA DE VIDEO: TIENESALIDA ÚNICA QUE ES RF, CABLE INCORPORADO CON FICHA "PIN GRUESO", Y LLAVE SELECTORA (CANAL 3 O CANAL 4).

FOTOS: GENTILEZA DR. COLECO

taba corregido y solo dura un poco más de tres segundos.

Kenia Fueguina desde adentro

La licenciada Margarita Portillo fue trabajadora de Kenia Fueguina S.A. por más de una década; en diálogo con ella, nos contó cómo fue que se empezó a ensamblar ColecoVision en Argentina: "En julio de 1984 entramos veinticinco personas nuevas a la planta, para la línea ColecoVision que comenzaría a ensamblarse, fuimos tomados especialmente para ello", comienza. El trabajo de ensamblaje era preciso: "Llegaban por separado la carcasa y la placa base, que debíamos montar, utilizábamos pulseras antiestáticas para evitar dañar los componentes, era un trabajo muy delicado".

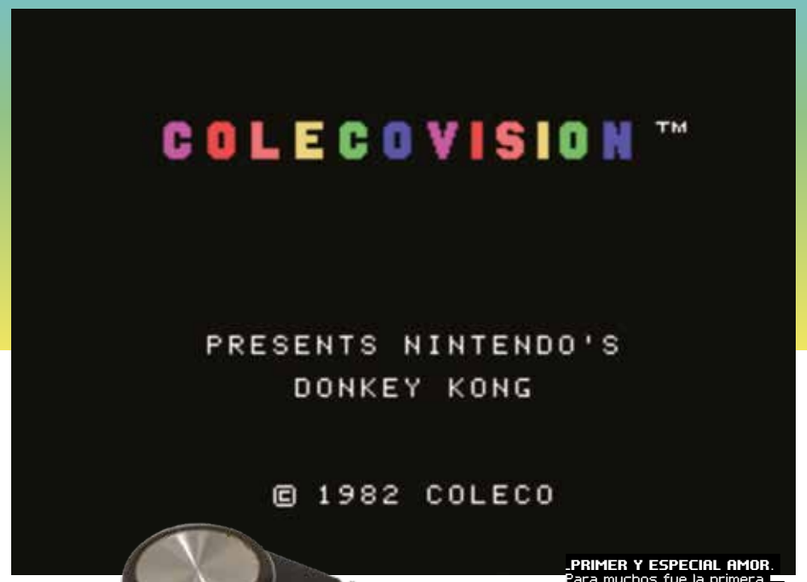
Además de la consola, en nuestro país también se terminaban de armar los juegos: "Los cartuchos de juegos se armaban a mano y se colocaban cada uno en una caja, identificando qué juego era. Los joysticks, en cambio, ya venían armados". Paradójicamente, aunque la fábrica estaba en la zona franca de Río Grande, la consola no se podía conseguir: "En Tierra del Fuego no se comercializaba el Coleco, no se podía comprar en negocios, la totalidad de la producción iba para el norte".

En nuestra conversación con Margarita, se pone de relieve el valor agregado aportado por Kenia, ya que, si bien se recibían las partes, la línea ensamblaba y sometía a control de calidad los productos y se imprimían todas las cajas, manuales y etiquetas también acá. Este proceso "argentinizó" el Coleco.

Los juegos publicados por Kenia

La lista conocida de juegos publicados por Kenia llega a veintidós; sin embargo, no hay un listado "oficial" ni catálogo para saber si está completa.

20 juegos vendidos individualmente en caja. *Donkey Kong* venía junto con la consola y el juego *Rocky* venía en la caja de los "Super Action Controllers", unos llamativos joysticks que dotan al Coleco de 4 botones y un "spin", muy avanzado para la época, que veremos más adelante en detalle.



_PRIMER Y ESPECIAL AMOR. Para muchos fue la primera consola, y lo especial era que a pesar de no tener cartucho puesto, te tiraba esta hermosa pantalla.

_NOT MADE IN ARGENTINA. Ni ensamblado. Tan característico y particular él.

La caja del mono

La ColecoVision traía de fábrica el cartucho *Donkey Kong* licenciado por Nintendo, un muy buen port del popular juego de arcade. Así se vendió en Estados Unidos y muchos otros países, y Kenia Fueguina en Argentina no fue la excepción. Sin embargo, hubo algunos lugares, como Dinamarca, Italia, Alemania y Australia, en donde la consola se comercializó con otro juego: *Mouse trap*. Es por ello que existe la caja de *Donkey Kong*, ya que en esos países se vendió en forma individual. Conseguirla fue una odisea, y por eso es una de las joyas de la colección.

Dame un clon de Coleco muy bizarro. No, no tan bizarro.

La serie Taiwan Cooper tuvo solo seis juegos, cuyas roms son

idénticas a las originales (cosa que no sucedió con algunos clones argentos, ya que las modificaban para firmar los juegos o traducirlos). Se caracteriza por las llamativas e incongruentes ilustraciones de cajas y labels, llevándose el premio mayor el juego "SMURE" (Smurf) y su personaje pitufo-niño-rata.

Córtame el párpado

Los "Super Action Controllers" o controles de super acción son unos joysticks especiales que agregan la posibilidad de jugar con cuatro botones independientes, un teclado numérico y un control "speed roller" (1982, andá a buscarla al ángulo, PlayStation). Solo unos pocos juegos funcionan exclusivamente con estos sofisticados controles: *Front Line R2*, *Rocky R2*, *Spy Hunter R5*, *Star Trek: Strategic Operations Simulator R4*, *Super Action Baseball R2*, *Super Action Football R2* y *Super Action Football (Soccer) R7*.

Pero ojo, con los Super Action Controllers se puede jugar a todo el catálogo de juegos sin problema. Kenia comercializó en Argentina estos controles que venían en caja por par e incluían el juego *Rocky* (en otras latitudes, el juego incluido en el pack fue *Super Action Baseball*).

Te copo la parada

A finales de 1982, Atari demandó a Coleco por la infracción de patentes y competencia desleal. La demanda buscaba frenar la fabricación y venta del Módulo de Expansión #1 de Coleco.

Dicho módulo permite usar cartuchos de Atari 2600 en el Colecovision. Este accesorio es

_SÚPER. Tremendos controles de avanzada para la época.

_HERMOSAS. Las dos por igual, pero vamos más con el logo argento.

casi una consola Atari completa, ya que cuenta con un chip "similar" al TIA de Atari, llamado "E4002", pero no son reemplazables, ya que este último tiene un pinout distinto. El módulo utiliza la alimentación del Coleco y también el modulador para salir con el video.

En las pruebas de campo que realicé, este módulo no funcionó con la Coleco PAL, seguramente por incompatibilidad de normas.

Siguiendo con el cuento, Coleco negó estar violando patentes y contrademandó a Atari por violar la ley antimonopolio.

Finalmente, las compañías terminaron acordando extrajudicialmente y Coleco pasó a ser licenciatario, continuando la fabricación y venta del módulo de expansión #1 así como de un clon de 2600 que bautizó "Gemini", pagando las regalías correspondientes.

_POLÉMICO. El modulo de expansión que hacía de tu Coleco un Atari. Tranca.

PT.6

GUÍA REPLAY DE MARQUESINAS ARGENTINAS

Sexta entrega de este apasionante y fantástico mundo de las marquesinas argentinas. En esta edición, delicias de todo tipo y color.

GENERICA AUTOR X

0041›XXX015GEN-XD

LUGARES QUE NO VOY A OLVIDAR: ALGUNOS MÁS CLÁSICOS Y RECONOCIDOS QUE OTROS, PERO AMAMOS A TODOS POR IGUAL. DESDE M STAR CON UNA MARQUESINA QUE PODRÍA HABER SIDO HERMOSA (LÁSTIMA CÓMO PUSIERON EL DATO DE LA DIRECCIÓN DE ADMINISTRACIÓN Y VENTAS, A MEDIO CAMINO); PASANDO POR ESTAS DOS BÁSICAS DE ENJOY, CON ESE LOGO MAGNÍFICO QUE PIDE REMERA Y GORRA URGENTE; Y LLEGANDO A LA RAREZA MUY BIZARRA DE YIN-YAN, CON ESA COPIA BARATA CALCADA DE LA TIPOGRAFÍA DE LA MARQUESINA GENÉRICA DE ANA MARÍA —VER LA PARTE 1 DE LA GUÍA—.

GENERICA AUTOR X

0042›XXX016GEN-XD

GENÉRICA AUTOR X

0043›XXX017GEN-XD

GENÉRICA AUTOR X

0044›XXX018GEN-XD

SI TENÉS ALGÚN MATERIAL DE MARQUESINAS PARA COMPARTIR, POR FAVOR COMUNICATE A: CORREO@REVISTAREPLAY.COM.AR

ANA MARÍA SUPERBB

0045›ANA019SBB-XD

AMOR POR BUB Y BOB: DE LAS MEJORES, SIEMPRE. LOS COLORES QUE TRAE EL *BUBBLE BOBBLE* GARPAN AL MIL POR CIENTO PARA DECORARTE CUALQUIER COSA. NO ENCONTRAMOS VERSIÓN ORIGINAL DE ESTA MARQUESINA, ASÍ QUE ASUMIMOS QUE ANA SE TOMÓ TOTAL LICENCIA AL MOMENTO DE PENSARLA.

ANA MARIA TIGER-HELI

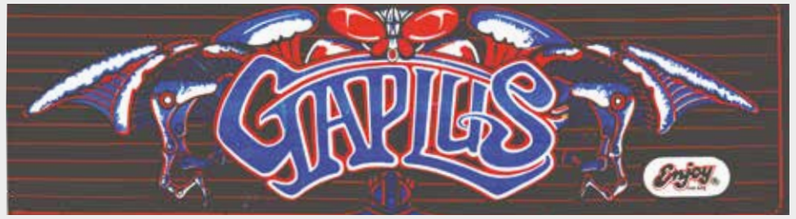
0046›ANA020TIH-XD

DE DISEÑO: ANA REEMPLAZÓ LA TIPOGRAFÍA DE LA MARQUESINA ORIGINAL POR LA QUE SE USA EN EL JUEGO. UN ACIERTO. DESPUÉS SIMPLIFICÓ LA GRÁFICA. OTRO ACIERTO. QUEDÓ MUCHO MÁS ICÓNICA.

ANA MARIA FINAL FIGHT

0047›ANA021FFI-XD

DERECHO AL MOMA: LO QUE HIZO ANA CON ESTA MARQUESINA ES SIMPLEMENTE DE OTRO NIVEL. ESAS DOS PERSPECTIVAS CON EL PERSONAJE EN EL MEDIO. LOS GRAFITIS DE SODOM, EXODUS, SLAYER, DIO, IGGY POP Y HASTA ¡VS! JUNTO A FRASES COMO "BREAK YOUR CHAINS" O "DON'T FORGET VIETNAM" NOS EMOCIONAN. ANA NOS QUERÍA SALVAR EL ALMA.



GAPLUS

0048›XXX019GAP-XD

CASI IDÉNTICA: IMPRESIONA VER LO CASI IDÉNTICA QUE ES ESTA VERSIÓN A LA ORIGINAL. MUY LOGRADA PERO MÁS ARTESANAL.

ANA MARÍA STREET FIGHTER II

0049›ANA022SF2-FD

UN PASO ADELANTE, SIEMPRE: QUE LES VAMOS A DECIR DE ANA QUE NO HAYAMOS MENCIONADO YA EN ESTA REVISTA... LA VERSIÓN ORIGINAL NOS DA TRISTEZA, ESTA ES UNA BOMBA. INCLUSO ANA MISMA NOS CONTÓ QUE LA CHICA QUE ESTÁ AGITANDO ARRIBA A LA IZQUIERDA ES UNA ILUSTRACIÓN DE ELLA.

DIVINO TESORO

El verdadero tributo a la inmortal Atari 2600 llegó hace varios años en formato de nivel secreto. Era 1994 y una nueva entrega del* Pitfall *se animó a que las nuevas generaciones conocieran el origen de la saga de manera creativa.

POR ENRIQUE D. FERNÁNDEZ

A la hora de hablar de trucos y niveles ocultos, tenemos que hacer un apartado especial para *Pitfall: The Mayan Adventure*. Esta secuela que apareció en la era de los 16 bits incluye uno de los homenajes más originales que se hubieran visto hasta ese momento en un videojuego. La aventura plataformera que nos presentaba al joven Harry Jr., intentando rescatar a su padre a través de las peligrosas selvas de Centroamérica, nos permitía retroceder en el tiempo para reencontrarnos con el mítico *Pitfall!* de 1982 que tantas alegrías nos dio a bordo de la Atari 2600. Sí, así como leyeron. Uno podía retroceder 12 años dentro del mismo juego y convertir aquel lanzamiento que aterrizó en las consolas de Sega y Nintendo en el clásico ideado por David Crane. Pero ¿cómo hago para volver a la legendaria selva de 8 bits diseñada por Activision? Bueno, tenemos dos caminos, uno bien fácil y otro un tanto rebuscado. Para aquellos con más espíritu aventurero y ganas de complicarse la existencia, hay que llegar al cuarto nivel, conocido como "Lost City of Capan". Al comienzo, vamos a ver al escorpión pixelado del *Pitfall* original en la parte superior, tenemos que abrirnos lugar hasta llegar arriba de todo y saltar a la izquierda para atraparlo. Luego ingresamos por la puerta y nos encontramos con otro escorpión; nos movemos a la izquierda y usamos la catapulta para caer justo en el lugar donde se encuentra el portal que nos va a teletransportar hasta el tan esperado destino selvático de antaño. Y listo, ya estamos nuevamente en la piel (pixelada) de Pitfall Harry como en sus años de oro. Pero tranquilos, que cualquier error que cometamos solamente nos regresa al punto de origen.

¿Demasiada rosca para los jugadores más ansiosos? Bueno, vamos con el infalible código secreto para acortar camino y arrancar directamente en modo 8 bits. Si lo hacemos con una Genesis, tenemos que posicionarnos en la pantalla de inicio y apretar abajo, el botón A 26 veces (por el Atari 2600, guiño guiño) y otra vez abajo.

UNO PODÍA RETROCEDER 12 AÑOS DENTRO DEL MISMO JUEGO Y CONVERTIR AQUEL LANZAMIENTO QUE ATERRIZÓ EN LAS CONSOLAS DE SEGA Y NINTENDO EN EL CLÁSICO IDEADO POR DAVID CRANE.

Los programadores de la SNES optaron por ser menos originales y no se complicaron tanto la vida. Apretamos Select, 6 veces el botón A, Select nuevamente y Start. Y listo, a saltar cocodrilos y agarrarse de lianas como si fuera 1982.

Wild MISSINGNO.

appeared!